



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Magang merupakan program praktik kerja yang dilakukan oleh mahasiswa dan mahasiswi semester akhir sebagai salah satu syarat kelulusan. Selama periode tersebut, mahasiswa/mahasiswi belajar di luar kampus, mengalami secara langsung bagaimana dunia kerja sesungguhnya, dibimbing oleh atasan yang berpengalaman. Program ini bertujuan untuk memberikan pengalaman baru, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, berkerja sama, memperluas koneksi, hingga menjalin kerja sama dengan industri kreatif yang ingin menerima mahasiswa/mahasiswi sebagai karyawan tetap.

Universitas Multimedia Nusantara memiliki mata kuliah *Internship* yang dapat diambil saat semester akhir. Penulis memutuskan untuk mengambil mata kuliah *Internship* setelah selesai melaksanakan mata kuliah *Final Project*. Karya *Final Project* dapat membantu penulis untuk dijadikan sebagai portfolio yang dapat mendukung proses melamar magang di industri kreatif.

Penulis melakukan praktik kerja magang di Anoman Studio. Anoman Studio merupakan studio independen yang bergerak pada bidang *game development* yang berdiri sejak tahun 2014 di Jakarta. Anoman Studio adalah *Indie Game Developer* yang telah meraih cukup banyak penghargaan sejak tahun 2014, mulai dari UMM Protowar, IN.GAME Festival, INAICTA, Game Developer Gathering, Samsung Indonesia Next App, Popcon Award, serta pernah masuk dalam list Top 100 Indie Games berdasarkan IndieDB.com. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk magang di Anoman Studio.

### 1.2. Maksud Kerja Magang

Pelaksanaan praktik kerja magang yang dilakukan merupakan syarat kelulusan untuk mata kuliah *Internship* untuk semester akhir ini. Selain itu, praktik kerja magang di Anoman Studio juga memiliki maksud dan tujuan antara lain :

1. Mendapatkan ilmu tambahan baik *hardskills* maupun *softskills* dalam dunia pekerjaan, serta pengalaman seperti apa dunia kerja nantinya.

2. Mempraktekan apa yang telah dipelajari oleh penulis selama masa perkuliahan ke dalam dunia kerja.
3. Membangun relasi dengan rekan-rekan kerja Anoman Studio.
4. Meningkatkan kualitas serta pembuatan 3D *Assets* yang baik dan benar sehingga dapat bersaing di dunia *industri* kreatif.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Sebelum melakukan praktik kerja magang, terdapat prosedur serta peraturan waktu pelaksanaan yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara yang harus ditaati.

#### **1.3.1. Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Magang**

Universitas Multimedia Nusantara telah menentukan durasi pelaksanaan praktik kerja magang yaitu minimal jam kerja 320 jam. Pihak Anoman Studio bersedia menerima dan memberikan kesempatan magang dengan waktu yang menyesuaikan dengan pihak kampus, yaitu 320 jam atau selama dua setengah bulan.

Penulis memulai praktik kerja magang terhitung pada tanggal 16 Maret 2020 hingga 15 Mei 2020. Dalam satu minggu penulis berkerja selama lima hari yaitu Senin hingga Jumat, dan turut libur pada tanggal merah. Waktu operasional Anoman Studio cukup fleksibel, penulis diperbolehkan masuk pada jam 8-11, kemudian dilanjutkan selama 8 jam berkerja dengan 1 jam istirahat. Namun jam kerja ini tidak selalu sama, jam mulai dan akhir dapat berubah bergantung pada kebutuhan. Penulis biasanya dapat mulai pada pukul 10.00 atau 11.00, kemudian selesai pada pukul 18.30 atau paling lambat pada pukul 21.00 bila memerlukan lembur untuk mengejar *deadline*.

Karena tempat tinggal penulis dan rekan pekerja magang tidak terlalu jauh dengan Anoman Studio, program *work from home* tidak diterapkan. Hal ini juga mempermudah penulis bila suatu saat diperlukan, atau memerlukan bantuan, serta tidak terlalu khawatir jika perlu lembur.

### **1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Praktik kerja magang merupakan program yang dilaksanakan pada semester akhir pada masa perkuliahan. Untuk mengikuti program ini, mahasiswa/mahasiswi wajib telah mengambil 100 SKS dan lulus. Selain itu, minimal Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang dimiliki sebesar 2.00 dengan maksimal dua nilai D, dan tidak memiliki nilai E dari semester satu hingga semester enam. Setelah syarat akademik terpenuhi, mahasiswa/mahasiswi wajib menghadiri pembekalan magang yang diselenggarakan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara. Melalui pembekalan magang ini, pihak kampus memberitahu hal apa saja yang baik dilakukan, serta hal yang perlu dihindari saat melakukan praktik kerja magang.

Prosedur magang diawali dengan mengajukan Anoman Studio menggunakan form KM01 untuk diverifikasi oleh koordinator magang. Setelah itu, penulis akan menerima Surat Pengantar Magang untuk diberikan kepada pihak Anoman Studio. Kemudian penulis memberikan Surat Penerimaan Magang asli dari pihak Anoman Studio kepada Administrasi FSD untuk syarat administrasi serta penghitungan absensi resmi dari pihak kampus dan fotocopy Surat Penerimaan Magang ke BAAK untuk mendapatkan form KM03 hingga KM07.